

(11) JP3077924-U

(24) March 14, 2001

(73) LI, Sekio

(54) GAME MACHINE

(57) ABSTRACT

[Purpose]

The winning rate of a predetermined prize under a certain condition can be increased more than that under any conditions other than the certain condition.

[Constitution]

The operation sequence of fixing drawing available operation, which is the sequence of pressing stop buttons 30 that enable to activate a drawing control depending on the predetermined prize possible to win in a single bonus (SB) game, is defined as the following six sequences: (A) left, middle, right; (B) left, right, middle; (C) middle, left, right; (D) middle, right, left; (E) right, left, middle; (F) right, middle, left. When the predetermined prize is internally won in the SB game, a sort lottery is performed so that an operation sequence of activating the drawing control is selected from the sequences (A) to (F). In the SB state in which the winning combination holds 10 time payout rate, a digital display device 36 for displaying the operation sequence of activating the drawing control displays the sequence of pressing the stop buttons that activate the drawing control. In the normal SB state, the digital display device 36 does not display the operation sequence in this manner.

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 登録実用新案公報 (U)

(11) 実用新案登録番号  
実用新案登録第3077924号  
(U3077924)

(45) 発行日 平成13年6月12日 (2001. 6. 12)

(24) 登録日 平成13年3月14日 (2001. 3. 14)

(51) Int.Cl.<sup>7</sup>

A 6 3 F 5/04

識別記号

5 1 6

5 1 2

F I

A 6 3 F 5/04

5 1 6 D

5 1 6 F

5 1 2 A

評価書の請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 33 頁)

(21) 出願番号 実願2000-8370(U2000-8370)

(22) 出願日 平成12年11月27日 (2000. 11. 27)

(73) 実用新案権者 597131901

李 籍雄

大阪府枚方市岡本町7-1-708

(72) 考案者 李 籍雄

大阪府枚方市岡本町7-1-708

(74) 代理人 100095522

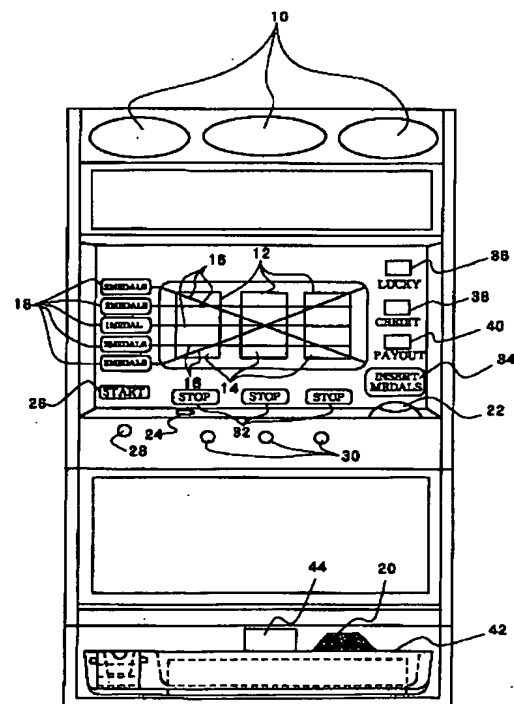
弁理士 高良 尚志

(54) 【考案の名称】 遊技装置

(57) 【要約】

【課題】 一定条件下における所定の賞の入賞率を、前記一定条件以外の場合の所定の賞の入賞率に比し高めることができる。

【解決手段】 S Bゲームにおいて入賞し得る所定の賞について引込制御が作動し得るストップボタン30の押圧順である引込可能固定操作順を、(A)左、中、右 (B)左、右、中 (C)中、左、右 (D)中、右、左 (E)右、左、中 (F)右、中、左の6種とする。S Bゲームにおいて所定の賞に内部当たりとなった場合、A乃至Fのうち何れを引込制御が作動する操作順とするかの振り分け抽選を行う。10倍役物状態のS Bでは、引込制御が作動するストップボタン押圧順を引込作動操作順表示用デジタル表示器36が表示する。通常のS Bゲームではこのような表示を行わない。



## 【実用新案登録請求の範囲】

【請求項1】種々の表示内容を連続的に変化させつつ表示し得る2又は3以上の表示手段と、遊技者の表示固定操作により出力し得る所定の表示固定指示に応答してその各表示手段に前記表示内容を固定的に表示させるための表示固定手段とを有し、前記表示手段が固定的に表示した表示内容が所定の入賞条件を達成することと入賞とが対応するゲームを実行する遊技機であって、所定の内部当り条件の達成によって、その内部当り条件に対応する賞について内部当り状態を設定する内部当り設定手段を有し、前記表示固定手段は、表示固定指示から内部当り状態が設定されている賞の入賞条件を達成する表示内容を固定的に表示し得るまでの間が所定範囲内であることを条件に、その入賞条件を達成し得る表示内容を各表示手段に固定的に表示させる引込制御を行うものであり、所定の賞に関し、全表示手段又は一部の表示手段についての表示固定手段による引込制御が作動し得る表示固定操作の態様である引込可能固定操作態様を複数種備え、所定の賞について内部当り設定手段により内部当り状態が設定されているゲームのうち、全てのゲーム又は特定条件下のゲームにおいて、複数種の引込可能固定操作態様の一部のみを、その所定賞について表示固定手段による引込制御が作動する表示固定操作の態様である引込作動操作態様と設定する引込作動操作態様設定手段と、所定条件下で、前記引込作動操作態様設定手段により設定された引込作動操作態様が前記複数種の引込可能固定操作態様のうち何れであるかについての情報を、遊技者が表示固定操作により前記表示固定指示を出力し得る時期以前に遊技者に報知する報知手段を有することを特徴とする遊技装置。

【請求項2】上記表示固定手段が、上記所定の賞について内部当り設定手段により内部当り状態が設定されており、且つその所定賞について引込作動操作態様設定手段により引込作動操作態様が設定されている場合に、設定されている引込作動操作態様と異なる表示固定操作が行われたときは、表示固定指示から何れかの賞の入賞条件を達成する表示内容以外の表示内容である非入賞表示内容を固定的に表示し得るまでの間が所定範囲内であることを条件に、その非入賞表示内容を各表示手段に固定的に表示させる非入賞制御を行う請求項1記載の遊技装置。

【請求項3】遊技者が表示固定操作を行って所定の表示固定指示を出力するための操作対象部を、2又は3以上の表示手段のそれぞれについて有し、上記引込可能固定操作態様が、前記各操作対象部に対し表示固定操作を行う順序によって複数種の態様を構成している請求項1又は2記載の遊技装置。

【請求項4】上記所定条件下の全ての場合又は一部の場

段により設定された引込作動操作態様が上記複数種の引込可能固定操作態様のうち何れであるかについての情報と共に、前記複数種の引込可能固定操作態様のうち引込作動操作態様設定手段により設定された引込作動操作態様以外のものの一部についての情報を、遊技者が表示固定操作により前記表示固定指示を出力し得る時期以前に遊技者に報知する請求項1、2又は3の何れかに記載の遊技装置。

【請求項5】上記遊技機が、外周面に複数のシンボルが表示され、回転停止状態において前記シンボルの1又は2以上を遊技者が視認し得る、回転自在に支持された回転体、及びその回転体を回転駆動するための回転駆動装置からなる2又は3以上の表示装置と、回転駆動されている前記回転体を停止させてシンボルを固定表示させるための表示固定装置とを有し、その表示固定装置によって停止した回転体における前記シンボルの種類とその停止位置が所定の入賞条件を達成することと入賞とが対応するスロットマシンである請求項1乃至4の何れかに記載の遊技装置。

【請求項6】上記遊技機が、外周面に複数のシンボルが表示され、回転停止状態において前記シンボルの1又は2以上を遊技者が視認し得る、回転自在に支持された回転体、及びその回転体を回転駆動するための回転駆動装置からなる2又は3以上の表示装置と、回転駆動されている前記回転体を停止させてシンボルを固定表示させるための表示固定装置とを有し、その表示固定装置によって停止した回転体における前記シンボルの種類とその停止位置が所定の入賞条件を達成することと入賞とが対応するスロットマシンであり、報知手段が、引込作動操作態様設定手段により設定された引込作動操作態様の順序に従い、操作対象部による表示固定対象となる表示手段を、その明暗および／または色彩の変化により遊技者に示すものである請求項3記載の遊技装置。

## 【図面の簡単な説明】

【図1】スロットマシンの構成の概要を示すブロック図である。

【図2】スロットマシンの外観の正面図である。

【図3】スロットマシンのリールのバックライト及びシンボル表示窓用照明器の概略斜視図である。

【図4】ゲーム開始から内部当りフラグ設定までの処理動作の概略を示すフローチャートである。

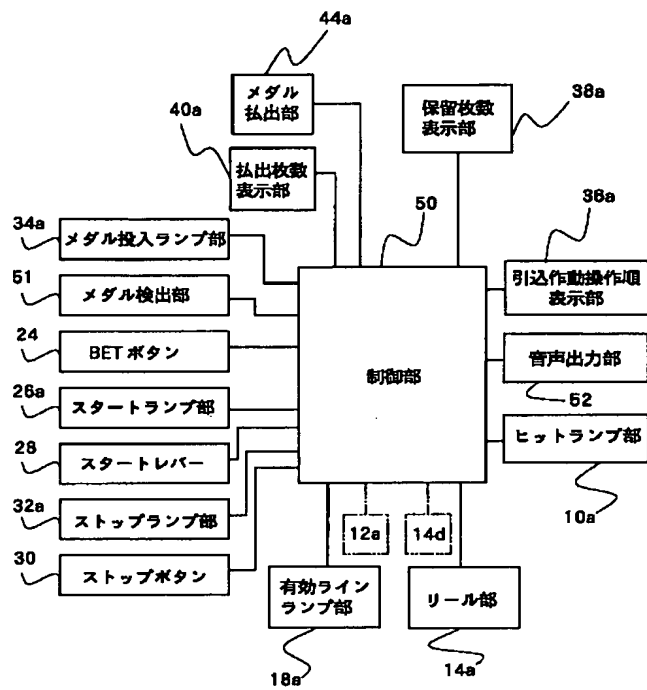
【図5】10倍役物状態において引込作動操作態様設定手段により設定された引込作動操作態様を引込作動操作順表示用デジタル表示器に表示する処理動作の概略を示すフローチャートである。

## 【符号の説明】

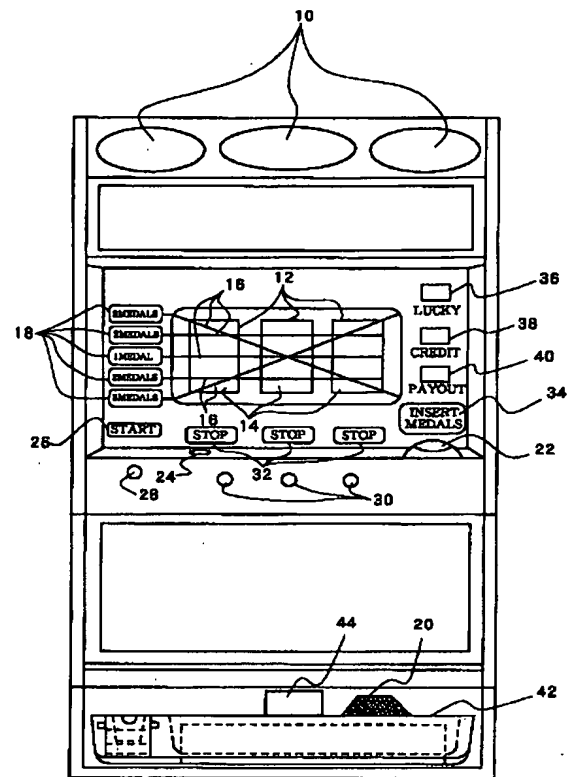
14 リール

36 引込作動操作順表示用デジタル表示器

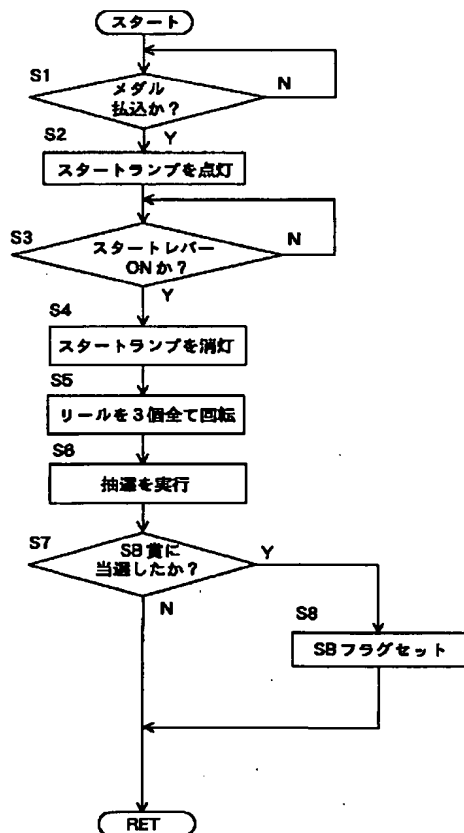
【図1】



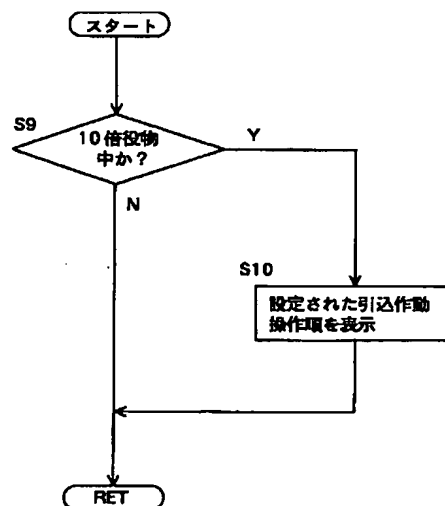
【図2】



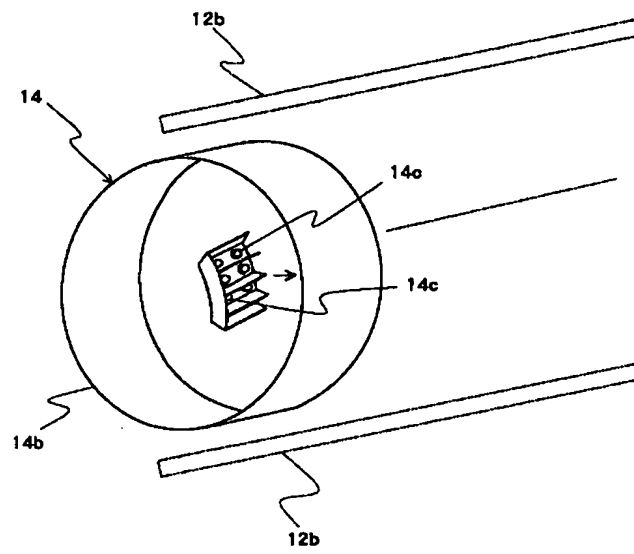
【図3】



【図4】



【図5】



**【考案の詳細な説明】****【0001】****【考案の属する技術分野】**

本考案は、一定条件下における所定の賞の入賞率をそれ以外の場合に比し高めることができる、スロットマシン等の遊技装置に関する。

**【0002】****【従来の技術及び考案が解決しようとする課題】**

従来の遊技装置の一例としてのスロットマシンは、概ね次のようなものであった。

**【0003】**

すなわち、外周に複数のシンボルを有する複数のリールを例えば3つ有し、メダルの投入後にスタートレバーなどの操作によって前記リールを外周の複数のシンボルがおおむね識別され得る程度の速度で回転させ、プログラム上で各賞についての抽選を行う。遊技者にとって比較的利益の小さい賞（リールにほぼ均等に多数表示されたシンボルの組み合わせによる賞）に当選して内部当たりとなった場合は、リール停止位置の制御によりほぼ確実に入賞する。遊技者にとって大きな利益が得られる賞（リールに比較的少数表示されたシンボルの組み合わせによる賞）に当選して内部当たりとなった場合は、リール停止位置の制御により比較的高い率で入賞する。リール停止位置の制御は、遊技者が各リールに対応したストップボタンを操作してから一定シンボル数以内に可能な範囲で、対応するシンボルを入賞に必要な位置に引き込んで停止させるものである。

**【0004】**

比較的利益の小さい賞としては、例えば、再遊技（次回もメダル投入なしで同じ条件で再ゲームできる）や所定枚数（例えば十数枚又はそれ以下）のメダル払い出し、或いは、S B（シングルボーナス）を実行する賞等を挙げることができる。大きな利益が得られる賞としては、例えば、所謂ビッグボーナス（B B）、レギュラーボーナス（R B）、C T（チャレンジタイム）、10倍役物等の特別ゲームを実行する賞を挙げることができる。何れにせよ、入賞した場合はそれぞれの賞の内容に従った処理が行われる。

## 【0005】

前記のような特別ゲームの内容の例は次のとおりである。

① S B [シングルボーナス] (役物) : 一般ゲームにおいて特定の賞に入賞することによって、次回のゲームにおいてのみ行われる。特定の賞 (役物賞、例えば一般ゲームにおいて入賞とならないシンボルの組合せのみが入賞となる賞、或いは、そのような組合せと一般ゲームにおいて入賞となるシンボルの組み合わせの両方が入賞となる賞) に高率で入賞し得、入賞すれば所定枚数のメダルを獲得できるゲーム。

② R B [レギュラーボーナス] (役物連続作動装置) : 一般ゲームにおいて特定の賞に入賞することによって、次回のゲームから所定のゲーム数を上限として①のS Bが連続して行われ、特別の賞 (役物賞) に所定数の入賞があったときは終了する。

③ B B [ビッグボーナス] (役物連続作動増加装置) : 一般ゲームにおいて特定の賞に入賞することによって、次回のゲームから所定のゲーム数を上限として②のR Bを開始する賞 (一般ゲームにおいてR Bを開始する賞とは異なるシンボルの組み合わせにより入賞となるものであってよい) に高率で入賞し得る。R Bを開始する賞に所定回数入賞したときは終了する。

④ C T [チャレンジタイム] : 特別ゲーム実行遊技状態開始以外の賞を遊技者の技量次第で狙って当てることが一定ゲーム数の間可能になる。

## 【0006】

また10倍役物は、一定ゲーム数の間又は抽選により解除されるまでの間①のS Bを行う賞ついでに内部当りの確率が高くなってS B実行賞に入賞する率が通常時の10倍までの範囲で高くなるものである。

## 【0007】

従来主流となっているスロットマシンは、ビッグボーナス (B B) とレギュラーボーナス (R B) を設けた、所謂、A型と呼ばれるタイプである。このA型スロットマシンにおけるB Bは、30ゲーム中にR Bを実行する賞に3回入賞してR Bを実行すれば終了となる。

## 【0008】

A型の他に、B型と呼ばれるタイプ及びC型と呼ばれるタイプがある。B型は、BB中RBを実行する賞に2回入賞してRBを実行すれば終了となる。

#### 【0009】

B型は、BBでの獲得メダルが少ないため、「CT遊技」と組合せる場合がほとんどである。日本の現行の規則等によれば、A型とB型を組み合わせたスロットマシンは遊技機として提供し得ない。また、A型のスロットマシンに「CT遊技」を組合せた遊技機を提供することもできない。

#### 【0010】

次に、C型は、10倍役物を設けたスロットマシンで、A型又はB型のBBおよびRBと組合せることも可能である。但し、SB実行賞の内部当り確率を高めることによりSB実行賞に入賞率を高め、而もSBゲームにおいて確実に入賞するようにしようとすると、「通常ゲーム」で、シングルボーナス（SB）を実行する賞に対応するシンボルの数を多くしてSB実行賞に頻繁に入賞するようにし、SB（役物遊技）において1枚のメダルを投入してほぼ確実に15枚（又は13乃至14枚程度）のメダル（遊技媒体）を獲得できるため、通常ゲームでの所謂「ベース」（通常ゲームで遊技者が得られる利益の基準）が高くなり、BB、RB、10倍役物等の所謂「大当り」の抽選確率を低く押えなければならなかった。

#### 【0011】

その結果、BB、RB、10倍役物等の特別ゲームを実行することが少なくなり、メリハリが小さい遊技をだらだらと続けることになり易かった。一方、「通常ゲーム」でSB賞の入賞率を低くすればベースも低くなるが、「大当り」である10倍役物中もSBを実行する賞の入賞率が低くなり、10倍役物により獲得できるメダル枚数も少なくなってしまう。

#### 【0012】

そのため、10倍役物は、A-C型、B-C型、C型（BBの無いタイプ）のように、うまく利用できれば様々なバリエーションのスロットマシンを提供することができるにも拘らず、現在はほとんど開発されていない。

#### 【0013】



様々なバリエーションのスロットマシンを提供することができるにも拘らず「通常ゲーム」のベースが高くなるために活用されていない「10倍役物」の活用を図るには、通常ゲーム中のS Bにおける入賞率を低く抑えつつ、「大当り」の10倍役物中のS Bにおける入賞率を高めて獲得し得るメダル枚数を現状と同様とする必要がある。

#### 【0014】

このように、様々な規則等による制限を満たすために、或いは各種の賞の入賞率や入賞により得られる利益等の全体のバランスを維持するために、特定の賞の入賞率を全体として一定程度に保ちながら、一定条件下における特定の賞の入賞率を、一定条件以外の場合の特定の賞の入賞率に比し高める（換言すれば、一定条件以外の場合に一定条件下に比し特定の賞の入賞率を低くする）ことが必要となることがある。

#### 【0015】

本考案は、従来技術における上記のような課題に鑑み行われたものであって、その目的とするところは、一定条件下における所定の賞の入賞率を、前記一定条件以外の場合の所定の賞の入賞率に比し高めることができるスロットマシン等の遊技装置を提供することにある。

#### 【0016】

##### 【課題を解決するための手段】

本考案の遊技装置は、  
種々の表示内容を連続的に変化させつつ表示し得る2又は3以上の表示手段と、  
遊技者の表示固定操作により出力し得る所定の表示固定指示に応答してその各表示手段に前記表示内容を固定的に表示させるための表示固定手段とを有し、前記表示手段が固定的に表示した表示内容が所定の入賞条件を達成することと入賞とが対応するゲームを実行する遊技機であって、  
所定の内部当り条件の達成によって、その内部当り条件に対応する賞について内部当り状態を設定する内部当り設定手段を有し、  
前記表示固定手段は、表示固定指示から内部当り状態が設定されている賞の入賞条件を達成する表示内容を固定的に表示し得るまでの間が所定範囲内であること

を条件に、その入賞条件を達成し得る表示内容を各表示手段に固定的に表示させる引込制御を行うものであり、

所定の賞に関し、全表示手段又は一部の表示手段についての表示固定手段による引込制御が作動し得る表示固定操作の態様である引込可能固定操作態様を複数種備え、

所定の賞について内部当り設定手段により内部当り状態が設定されているゲームのうち、全てのゲーム又は特定条件下のゲームにおいて、複数種の引込可能固定操作態様の一部のみを、その所定の賞について表示固定手段による引込制御が作動する表示固定操作の態様である引込作動操作態様と設定する引込作動操作態様設定手段と、

所定条件下で、前記引込作動操作態様設定手段により設定された引込作動操作態様が前記複数種の引込可能固定操作態様のうち何れであるかについての情報を、遊技者が表示固定操作により前記表示固定指示を出力し得る時期以前に遊技者に報知する報知手段を有することを特徴とする。

#### 【0017】

所定の賞について内部当り設定手段により内部当り状態が設定されているゲームのうち、全てのゲーム又は特定条件下のゲームにおいて、引込作動操作態様設定手段が、複数種の引込可能固定操作態様の一部のみを、その所定の賞について表示固定手段による引込制御が作動する表示固定操作の態様である引込作動操作態様と設定する。複数種の引込可能固定操作態様のうち設定された引込作動操作態様に合致する態様で表示固定操作を行なうと、その所定の賞について表示固定手段による引込制御が作動するが、他の態様で表示固定操作を行なうと表示固定手段による引込制御が作動しない。

#### 【0018】

このように引込作動操作態様が設定されている場合において、所定条件下においては、引込作動操作態様設定手段により設定された引込作動操作態様が複数種の引込可能固定操作態様のうち何れであるかについての情報を、遊技者が表示固定操作により表示固定指示を出力し得る時期以前に、報知手段が遊技者に報知する。従って、遊技者が、その情報に基づき、設定された引込作動操作態様に合致

する態様で表示固定操作を行なうことにより、内部当り状態が設定されている所定の賞に関し、表示固定手段による全表示手段又は一部の表示手段についての引込制御が作動する。

#### 【0019】

一方、引込作動操作態様が設定されている場合において、前記所定条件外においては、報知手段によるそのような報知は行われないので、遊技者は適宜の態様で表示固定操作を行なう。そのため表示固定手段による引込制御が作動しない確率が高まる。

#### 【0020】

そのため、引込作動操作態様が設定されている場合、報知手段による報知が行われる所定条件下における所定賞の入賞率を、報知手段による報知が行われない所定条件以外の場合の所定賞の入賞率に比し、高めることができる。

#### 【0021】

この場合に、表示手段についての入賞表示に関する制御、シンボルを表示したリール等の表示手段の表示内容やリールの回転速度等の表示内容の変化速度等、或は内部当り抽選等を行う場合の抽選確率等を変えることは、必要ではない。

#### 【0022】

① 上記の、種々の表示内容を連続的に変化させつつ表示し得る2又は3以上（例えば3）の表示手段と、遊技者の表示固定操作により出力し得る所定の表示固定指示に応答してその各表示手段に前記表示内容を固定的に表示させるための表示固定手段とを有し、前記表示手段が固定的に表示した表示内容が所定の入賞条件を達成することと入賞とが対応するゲームを実行する遊技機は、例えば、複数種のシンボルを順次連続的に表示するための2又は3以上の表示手段と、遊技者の表示固定操作により出力し得る所定の表示固定指示に応答してその各表示手段における前記連続的表示を停止させてシンボルを固定表示させるための表示固定手段とを有し、前記表示手段が固定的に表示したシンボルの種類とその停止位置が所定の入賞条件を達成することと入賞とが対応するゲームを実行する遊技機とすることができる。

## 【0023】

このような遊技機の好適な例として、  
外周面に複数のシンボルが表示され、回転停止状態において前記シンボルの1又は2以上を遊技者が視認し得る、回転自在に支持された回転体、及びその回転体を回転駆動するための回転駆動装置からなる2又は3以上の表示装置（表示手段）と、  
遊技者の表示固定操作により出力し得る所定の表示固定指示に応答して回転駆動されている前記各回転体を停止させてシンボルを固定表示させるための表示固定装置（表示固定手段）とを有し、  
その表示固定装置によって停止した回転体における前記シンボルの種類とその停止位置が所定の入賞条件を達成することと入賞とが対応するスロットマシン等の遊技機を挙げることができる。

## 【0024】

前記シンボルとは、図形、絵、文字、記号等を意味するものであり、その例としては、プラム、スイカ、チェリー、ベル等の絵、「7」の文字、「BAR」の文字、「RP」の文字等を挙げることができる。

## 【0025】

前記の複数種のシンボルを順次連続的に表示するための表示手段は、前記好適な例におけるような、ステッピングモータ等の回転駆動装置により回転駆動される回転体のほか、例えば、CRTや液晶パネル等のビデオディスプレイ装置を利用したものであってもよい。前記遊技機は、このような表示手段を2又は3以上有し、各表示手段が1組のシンボル群を互いに独立的に表示するものとすることができる。前記回転体の場合、2又は3以上（例えば3つ）の回転体が互いに独立的に回転することにより、それぞれの回転体に表示されたシンボル群を互いに独立的に表示するものとすることができる。ビデオディスプレイ装置を利用したものの場合、例えば1台のビデオディスプレイ装置に2又は3組以上のシンボル群を互いに独立的に表示することにより2又は3以上の表示手段とすることもできる。

## 【0026】

前記回転体の一般的な例としては、多種のシンボルが外周面の周方向に順に1つずつ表示されたリールを挙げることができる。

#### 【0027】

② 内部当り設定手段は、所定の内部当り条件の達成によって、その内部当り条件に対応する賞について内部当り状態を設定する。

#### 【0028】

内部当り条件は、任意に定めることができる。例えば、各ゲームにおいて乱数サンプリングを実行し、得られたサンプリング値が特定範囲の値であることにより内部当り条件が達成されるもの（すなわち抽選によるもの）としたり、内部当り条件達成をその他の抽選手段により判定することもできる。内部当り条件は、内部当り対象賞それぞれについて設定することができる。

#### 【0029】

内部当り設定手段は、内部当り条件を達成したか否かを判定し、内部当り条件を達成した場合は、例えば該当するフラグをセットすることにより内部当り状態を設定するものとすることができる。内部当り対象賞が複数種（例えば複数種の全ての賞）あってそれぞれについて内部当り条件が設定されている場合は、それぞれについて設けたフラグをセットするものとすることができる。

#### 【0030】

内部当り状態が設定されている場合、例えば、1回のゲームにおいてその賞に入賞する率が上がるものとする事又は入賞がほぼ確実となるものとする事、すなわち高入賞率化するものとする事ができる。内部当り状態の設定は、例えば1回のゲームが終われば解除されるものとする事でもでき、内部当りとなった賞に入賞するまで継続するものとする事でもでき、回数や時間やその他の条件によって定まる所定期間内のみ継続するものとする事でもできる。

#### 【0031】

③ 表示固定手段は、例えば、遊技者が表示固定操作する停止ボタンの押圧（操作対象部についての表示固定操作）による停止信号若しくは遊技者が不操作状態で所定時間経過することにより発生する停止信号等の表示固定指示に応答して、前記のような回転体を回転駆動するステッピングモータ等の回転駆動装置を停

止させるもの、又は、ビデオディスプレイ装置によるシンボルの表示を固定表示させるものとすることができる。表示手段による表示内容の固定的表示は、各表示手段毎に設けた停止ボタン（操作対象部）による停止信号に応答して行なうものとするにより（同時の停止信号は、例えばキャンセルしたり一方を強制選択するものとする）、表示手段毎に順次行わせることができる。

#### 【0032】

表示手段による表示内容の表示は、例えば少なくとも遊技者が視認し得る程度の時間、表示内容を固定状態で表示するものであれば、固定的表示ということができる。

#### 【0033】

前記のような回転体やビデオディスプレイ装置等による表示手段が固定的に表示したシンボルの種類とその停止位置が所定の入賞条件を達成する場合、それはゲームの入賞と対応する。

#### 【0034】

前記表示固定手段は、何れかの賞に内部当り状態が設定されている場合、例えばそれをフラグにより確認した上で、表示固定指示から内部当り状態が設定されている賞の入賞条件を達成する表示内容を固定的に表示し得るまでの間が所定範囲内であることを条件に、その入賞条件を達成し得る表示内容を各表示手段に固定的に表示させる引込制御を行うものである。

#### 【0035】

上記スロットマシンを例にとれば、例えば、遊技者が操作する停止ボタンによる停止信号を受けた時点から前記入賞内容設定手段により設定された特定表示内容に対応するシンボルが特定位置に表示されるまでのずれ（例えば、シンボル数等の表示内容変化量のずれや時間のずれ等）が所定範囲内であることを条件にそのシンボルを入賞に必要な位置に停止させる特定表示内容引き込み制御とすることができる。回転体において該当するシンボル（表示手段による該当表示内容）の出現率が高ければ、より高率で入賞可能となり、該当するシンボルが、所謂引き込みにおけるずれの許容範囲内毎に万遍なく配されていれば、確実に又はほぼ確実に入賞し得ることとなる。

## 【0036】

なお、表示固定手段は、上記所定の賞について内部当り設定手段により内部当り状態が設定されており、且つその所定賞について引込作動操作態様設定手段により引込作動操作態様が設定されている場合に、設定されている引込作動操作態様と異なる表示固定操作が行われたときは、表示固定指示から何れかの賞の入賞条件を達成する表示内容以外の表示内容である非入賞表示内容を固定的に表示し得るまでの間が所定範囲内であることを条件に、その非入賞表示内容を各表示手段に固定的に表示させる非入賞制御を行うものとすることができる。

## 【0037】

④ 引込可能固定操作態様というのは、所定の賞に関し、全表示手段又は一部の表示手段についての表示固定手段による引込制御が作動し得る表示固定操作の態様である。本考案の遊技装置は、この引込可能固定操作態様を複数種備える。引込可能固定操作態様の例としては、遊技者が表示固定操作を行って所定の表示固定指示を出力するための操作対象部を、2又は3以上の表示手段のそれぞれについて有し、前記各操作対象部に対し表示固定操作を行う順序によって複数種の引込可能固定操作態様を構成するものを挙げることができる。尤も、このような表示固定操作順以外の分け方により複数種の引込可能固定操作態様を構成するものとすることもできる。

## 【0038】

所定の賞に関し表示固定操作を行なった場合に必ず何れかの引込可能固定操作態様となるようにすることができるほか、一部の表示固定操作態様を除く複数種の態様を引込可能固定操作態様とすることもできる。

## 【0039】

引込作動操作態様設定手段は、所定の賞について内部当り設定手段により内部当り状態が設定されているゲームのうち、全てのゲーム又は特定条件下のゲームにおいて、前記のような複数種の引込可能固定操作態様の一部（すなわち1種又は複数）のみを、その所定賞について表示固定手段による引込制御が作動する表示固定操作の態様である引込作動操作態様と設定する。

## 【0040】

所定の賞の例としては、所定枚数のメダルを払い出す賞に高率で入賞し得る所謂S B（シングルボーナス）ゲーム等の特別な状態のゲームにおいてのみ入賞し得る賞や、通常ゲームにおいて入賞可能なその他の賞を挙げることができる。

【0041】

また特定条件は、例えば、所定の抽選を行ない、その抽選が条件を満たすこと、或いは予め定めた賞に入賞すること等の抽選以外の条件を満たすこと満たすものとすることができる。

【0042】

特定条件についての抽選は、例えば内部当り条件達成についての抽選と共に行なわれるものとすることができる。この場合の内部当り条件達成の抽選は、例えば、所定の賞についての特定条件を満たす内部当り当選と、所定の賞についての特定条件を満たさない内部当たり当選を設けることにより実現することができる。

【0043】

複数種の引込可能固定操作態様のうち設定された引込作動操作態様に合致する態様で表示固定操作を行なうと、その所定賞について表示固定手段による引込制御が作動するが、設定された引込作動操作態様以外の態様で表示固定操作を行なうと表示固定手段による引込制御が作動しない。なお、このように設定された引込作動操作態様以外の態様（非設定態様）で表示固定操作を行なった場合に引込制御が作動しないのは、例えば、表示固定操作を非設定態様で行った時点以降の全ての表示固定制御とすることや、最後に固定的表示が行われる表示手段についての表示固定制御のみとすることができる。

【0044】

例えば、遊技者が表示固定操作を行って所定の表示固定指示を出力するための2又は3以上の各操作対象部に対し表示固定操作を行う順序によって複数種の引込可能固定操作態様を構成するものにおいてこのような処理を実行するには、設定された順序の表示固定操作に一致する場合は表示固定手段がその表示手段について引込制御を行ない、一致しない場合は表示固定手段がその表示手段について非入賞制御を行なうものとすることができる。すなわち前記の例においては、表



示固定操作を非設定態様で行った時点以降の全ての表示固定制御を非入賞制御とし、又は、最後に固定的表示が行われる表示手段についての表示固定制御のみを非入賞制御とすることができる。

#### 【0045】

⑤ 報知手段は、所定条件下で、前記引込作動操作態様設定手段により設定された引込作動操作態様が前記複数種の引込可能固定操作態様のうち何れであるかについての情報を、遊技者が表示固定操作により前記表示固定指示を出力し得る時期以前に遊技者に報知する。

#### 【0046】

所定条件としては、例えば、特定の特別な状態又は特別ゲーム（例えば、入賞により前記S Bゲームを次回のゲームにおいて実行するS B賞に通常の10倍の率で入賞し得る10倍役物中、S Bを所定回数繰り返すことができるR Bの全て又は一部のR B中、又はR Bを所定回数繰り返すことができる全てのB B又は一部のB B中〔このような一部のR Bや一部のB B等は、例えばこれについてのみ行われる抽選又は内部当り抽選等の他の抽選と共に行うことができる〕）を実行する状態であること、通常ゲーム又はその他のゲームにおいて乱数サンプリング等による抽選（例えば内部当り抽選および／または入賞条件を達成し得る特定表示内容の抽選と別個に行なう抽選或いは同時に行なう抽選）により一定状態が設定されていること、或いは、複数回に1度等の所定パターンに従って一定状態が設定されていること等を挙げることができ、このような所定条件は、対応するフラグの設定の有無等により確認するものとすることができる。

#### 【0047】

なお、B B又はR BにおけるS Bゲームにおいて入賞内容設定手段により設定された引込作動操作態様についての情報を報知手段が報知しない場合、B B又はR BにおけるS Bゲームでの高率入賞し得る所定の賞の入賞率が低くなるので、B B賞又はR B賞の内部当り率を高めること等によりそれらの入賞率を高めてB Bゲーム又はR Bゲームの実行率を高めても遊技者が得られる利益の率を抑えることができる。

#### 【0048】

B B又はR BにおけるS Bゲームにおいて引込作動操作態様設定手段により設定された特定表示内容についての情報を報知手段が一部又は全て報知する場合、報知する割合に応じ、B B又はR BにおけるS Bゲームで遊技者が入賞内容設定手段により設定された引込作動操作態様に従って表示固定操作を行ったときの所定の賞の入賞率が高まる。この場合も、B B又はR BにおけるS Bゲームで引込作動操作態様設定手段により設定された特定表示内容についての情報を報知手段が一部報知する場合の所定の賞の入賞率が低い程度に応じ、B B賞又はR B賞の内部当たり率を高めること等によりそれらの入賞率を高めることができる。

#### 【0049】

遊技者の操作により表示固定指示を出力し得る時期としては、例えば、1又は2以上の表示手段の全て又は一部が表示内容の連続的変化を継続し得、表示固定指示に応答して表示固定手段が各表示手段に表示内容を固定的に表示させることができる時期を挙げることができる。

#### 【0050】

報知手段を構成する装置には特に限定はなく、1又は2個以上のランプやLED（発光ダイオード）を用いた表示装置、液晶パネルを用いた表示装置、LED等による7セグメントデジタル表示、1又は2以上のリール（ゲームにおける入賞とは無関係の別個に設けられたリールでもよい）等の視覚的内容を報知する装置（それらの1種又は2種以上の組み合わせ）や、スピーカその他の音声発生装置による聴覚的内容を報知する装置（それらの1種又は2種以上の組み合わせ）等の何れか又はそれらの複合等によって行うことができる。

#### 【0051】

報知する内容としては、例えば、引込作動操作態様設定手段により設定された引込作動操作態様に応じた文字、図形等の視覚的内容や、言葉やメロディ等の聴覚的内容等を採用し得る。また、引込作動操作態様設定手段により設定された引込作動操作態様に応じた報知時期とすることもできる。

#### 【0052】

また例えば、表示固定操作を行って所定の表示固定指示を出力するための操作対象部を、2又は3以上の表示手段のそれぞれについて有し、前記各操作対象部

に対し表示固定操作を行う順序によって複数種の引込可能固定操作態様を構成する遊技装置において、引込作動操作態様設定手段により設定された引込作動操作態様における第1の操作対象部を最初の表示固定操作の前に文字や図形や音声等により示し、最初の表示固定操作後、次の表示固定操作前に設定された第2の操作対象部を同様に示し、表示手段が3以上の場合は、続いて、次の表示固定操作前に、設定された次の操作対象部を示すものとすることができる。

#### 【0053】

同様の遊技装置において、設定された第1の操作対象部を直接示す表示（例えば操作対象部上又はその近傍のLEDやランプの点灯や消灯や点滅或いは明るさや色彩の変化等）や設定された操作対象部による表示固定対象となる表示手段の明暗および／または色彩の変化（例えば表示手段の照明の点灯や消灯や点滅等或いは表示手段の明るさの強・弱や強弱の連続変化等）を最初の表示固定操作の前に行ない、次の表示固定操作前に、設定された次の操作対象部を直接示す表示や表示固定対象となる表示手段自体を示す表示を行ない、表示手段が3以上の場合は、続いて、次の表示固定操作前に、設定された次の操作対象部を直接示す表示や表示固定対象となる表示手段自体を示す表示を行なうものとすることができる。表示手段自体の照明の例としては、スロットマシンにおけるリールのシンボル表示外周部を（例えば透光性合成樹脂製とすることにより）透光性を備えたものとし、シンボル表示外周部を裏側（例えば回胴〔リール〕の内周側）から照明するように設けたランプやLED等のバックライト手段を挙げることができる。これを例えばリールの外部照明（シンボル表示窓の照明等）を暗くした状態（消した状態を含む）で行って報知効果を高めることもできる。ビデオディスプレイ装置等のように直接シンボルを表示するものの場合、明暗および／または色彩を直接変化させることができる。特に、このように報知手段が、引込作動操作態様設定手段により設定された引込作動操作態様の順序に従い、操作対象部による表示固定対象となる表示手段を、その明暗および／または色彩の変化により遊技者に示すものである場合、遊技者が常に注目する表示手段の明暗および／または色彩の変化により報知するので、報知効果が高い。

#### 【0054】

なお、前記所定条件下の全ての場合又は一部の場合において、報知手段は、引込作動操作態様設定手段により設定された引込作動操作態様が複数種（３種以上）の引込可能固定操作態様のうち何れであるかについての情報と共に、前記複数種の引込可能固定操作態様のうち引込作動操作態様設定手段により設定された引込作動操作態様以外のものの一部（１種又は２種以上）についての情報（これは例えば抽選等により選択することができる）を、遊技者が表示固定操作により前記表示固定指示を出力し得る時期以前に遊技者に報知するものとすることができる。これにより、遊技者に対し更に、どれが真の引込作動操作態様であるか当てるゲーム性を提供すると共に、対象となる所定の賞の入賞率をより細かく調整することができる。この場合の所定条件下の一部については、例えば、これについてのみ行われる抽選又は内部当り抽選等の他の抽選と共に行う抽選により選択されるものとすることができる。

#### 【0055】

⑥ 本考案の遊技装置において実行されるゲームにおいては、表示固定手段によって表示手段が固定的に表示した表示内容が所定の入賞条件を達成することとゲームの入賞とが対応し、入賞の有無及び賞の種類は、表示手段が固定的に表示した表示内容によって遊技者に示される。

#### 【0056】

入賞の有無及びその賞の種類は、入賞条件達成の有無を判定する入賞判定手段を設けることにより判定することができる。

#### 【0057】

入賞条件達成というのは、固定表示されたシンボルの停止位置とその種類が入賞の条件を達成することとすることができる。

#### 【0058】

入賞によって遊技者に与えられる賞としては、例えば、メダルやコイン等の遊技媒体の払い出し、遊技媒体保留情報（クレジット）の加算、再遊技（リプレイ）可能回数等の価値情報の加算、遊技者にとってより有利な条件の特別ゲームの開始等、又はそれらのうち２以上のものの組み合わせ等を挙げることができる。特別ゲームが開始される賞は、１種であってもよく２種以上であってもよい。ま

た特別ゲームの内容は、1種であってもよく2種以上であってもよい。特別ゲームから更に同種又は異種の特別ゲームに移行し得るものとすることもできる。特別ゲームは、一般ゲームよりも入賞確率が高いというような、一般に、遊技者にとって有利な条件のゲームである。一般ゲームというのは、特別な条件を要することなく通常行われるゲームを言う。特別ゲームとしては、例えば、

① S B [シングルボーナス] (役物) : 一般ゲームにおいて特定の賞に入賞することによって、次回のゲームにおいてのみ行われる。特定の賞 (役物賞、例えば一般ゲームにおいて入賞とならないシンボルの組合せのみが入賞となる賞、或いは、そのような組合せと一般ゲームにおいて入賞となるシンボルの組み合わせの両方が入賞となる賞) に高率で入賞し得、入賞すれば所定枚数のメダルを獲得できるゲーム。

② R B [レギュラーボーナス] (役物連続作動装置) : 一般ゲームにおいて特定の賞に入賞することによって、次回のゲームから所定のゲーム数を上限として①のS Bが連続して行われ、特別の賞 (役物賞) に所定数の入賞があったときは終了する。

③ B B [ビッグボーナス] (役物連続作動増加装置) : 一般ゲームにおいて特定の賞に入賞することによって、次回のゲームから所定のゲーム数を上限として②のR Bを開始する賞 (一般ゲームにおいてR Bを開始する賞とは異なるシンボルの組み合わせにより入賞となるものであってよい) に高率で入賞し得る。R Bを開始する賞に所定回数入賞したときは終了する。

④ C T [チャレンジタイム] : 特別ゲーム実行遊技状態開始以外の賞を遊技者の技量次第で狙って当てることが一定ゲーム数の間可能になる。  
等を挙げることができる。

### 【0059】

また10倍役物は、一定ゲーム数の間又は抽選により解除されるまでの間①のS Bを行う賞ついでに内部当りの確率が高くなってS B実行賞に入賞する率が通常時の10倍までの範囲で高くなるものである。

### 【0060】

#### 【考案の実施の形態】

本考案の実施の形態を、図面を参照しつつ説明する。

【0061】

図1乃至図5は、本考案の実施の形態の例としてのスロットマシンについてのものである。

【0062】

図1は、スロットマシンの構成の概要を示すブロック図、図2は、スロットマシンの外観の正面図、図3は、スロットマシンのリールのバックライト及びシンボル表示窓用照明器の概略斜視図である。

【0063】

図4は、ゲーム開始から内部当りフラグ設定までの処理動作の概略を示すフローチャートである。

【0064】

図5は、10倍役物状態において引込作動操作態様設定手段により設定された引込作動操作態様を引込作動操作順表示用デジタル表示器に表示する処理動作の概略を示すフローチャートである。

【0065】

(1) 遊技者が対面するスロットマシンの正面について、図2を参照しつつ説明する。

【0066】

上端部の3箇所（左右及び中央）にヒットランプ10が設けられている。

【0067】

上下方向中央部のやや上方には、水平方向等間隔に並んだ3つのシンボル表示窓12が設けられ、スロットマシン内部における各対応位置に、3つのリール14が水平方向回転軸線を中心として互いに独立的に回転自在に支持されている。各リール14の外周面には、多種のシンボル（オレンジ、プラム、ベル、☆、チェリー等の絵、「7」の文字、「BAR」の文字、「RP」の文字等。図示せず。）が周方向における一定距離毎に順に表示され、そのうち周方向に連続する任意の3つのシンボルが、各リール14の停止時に、シンボル表示窓12における上中下の各位置にリール14毎に表示される。遊技者はこれらのシンボルを視認

することができる。各リール14は、それぞれ別々のステッピングモータ（回転駆動装置の一例。図示せず。）によって、回転駆動され、また停止保持される。

### 【0068】

シンボル表示窓12には、3つのリール14それぞれが停止状態で表示する3つのシンボルに関し、入賞判定において、払い込まれたメダルの枚数（1乃至3枚）に応じて有効とされる整列位置を示すライン16（線）が5本描かれている。各ライン16の左端部には、払い込まれたメダルの枚数に応じてどのライン16が有効であるかを示す有効ラインランプ18が配設されている。この例においては、払い込まれたメダルが1枚の場合、「1MEDAL」の有効ラインランプ18の点灯によって中央の水平ライン16が有効であることが示され、メダルが2枚の場合、「1MEDAL」及び2つの「2MEDALS」の有効ラインランプ18の点灯によって3本の水平ライン16が全て有効であることが示され、メダルが3枚の場合、「3MEDALS」の有効ラインランプ18を含む全ての有効ラインランプ18の点灯によって、両対角ライン16を含む全てのライン16が有効であることが示される。遊技者は、有効ラインランプ18によって示された有効ライン16上に、各リール14におけるどのようなシンボルが位置しているかを見てゲームの結果（入賞か否か、及び入賞した賞の種類）を知ることができる。ゲームの結果は、ヒットランプ10の点灯若しくは点滅等やスピーカ20からの音声出力などによっても知らされる。

### 【0069】

メダルを払い込むには、上下中央部の右方部に設けられたメダル投入口22からメダルを投入するか、スロットマシンに保留されているメダルがある場合は、BETボタン24を押して必要枚数を払い込む。BETボタン24はメダル投入口22の左方に設けられている。

### 【0070】

有効ラインランプ18の下方に、リール14の回転開始が可能であることを示すために点灯するスタートランプ26（START）が設けられ、BETボタン24の下方に、3つのリール14の回転を一斉に開始させるためのスタートレバー28が設けられている。

## 【0071】

各リール14の下方には、それぞれのリール14が回転中であり、その回転をストップボタン30の押圧により停止させることが可能であることを示すために点灯する3つのストップランプ32（STOP）が設けられている。ストップボタン30は、ストップランプ32の下方に、各リール14に対応して3つ設けられている。

## 【0072】

メダル投入口22の上側には、メダルの投入が可能なことを示すために点滅するメダル投入ランプ34（INSERT MEDALS）が設けられている。その上方には、上から順に、引込作動操作順表示用デジタル表示器36（LUCKY）、保留枚数表示器38（CREDIT）及び払出枚数表示器40（PAYOUT）が設けられている。

## 【0073】

下端部にはメダル受皿部42が設けられ、その中央部の上側にメダル払出口44が設けられ、その右側にスピーカ20が設けられている。

## 【0074】

(2) 次に、主に図1のブロック図を参照してスロットマシンの構成の概要を説明する。

## 【0075】

制御部50は、ゲームの実行や周辺機器等の制御及び各種データの読み書きなどの処理を行うCPU（中央処理装置）、RAM、ゲームの実行や周辺機器等の制御などのためのプログラム及び各種データが書き込まれたROM、並びに周辺機器等との接続のための入出力インターフェイスなど（図示せず。）からなり、必要に応じ周辺機器等と連携して、上記表示手段、表示固定手段、内部当り設定手段、報知手段、引込作動操作態様設定手段、入賞判定手段等の機能を実現する。

## 【0076】

メダル投入ランプ部34aは、メダルの投入が可能な場合に制御部50から与えられる点滅指示信号により、メダル投入ランプ34を点滅させる。



**【0077】**

メダル検出部51は、メダル投入口22から投入されたメダルを検出して検出信号を制御部50に出力する。

**【0078】**

BETボタン24は、スロットマシンに保留されているメダルを賭ける場合にメダル1枚毎に1度押すものであり、1度押す毎にその信号を制御部50に出力する。

**【0079】**

スタートランプ部26aは、リール14の回転開始が可能な状態である場合に制御部50から与えられる点灯指示信号により、スタートランプ26を点灯させる。

**【0080】**

スタートレバー28は、リール14の回転開始が可能な状態において3つのリール14の回転を一斉に開始させる場合に、押下することにより回転開始信号を制御部50に出力する。

**【0081】**

ストップランプ部32aは、リール14が回転中であってその回転をストップボタン30の押圧により停止させることが可能である場合に各リール14毎に制御部50から与えられる点灯指示信号により、各ストップランプ32を点灯させる。

**【0082】**

ストップボタン30（停止ボタン）は、回転中のリール14を停止させる場合に各リール14毎に押圧するものであり、各ストップボタン30の押圧により、対応するリール14を停止させるための停止信号を制御部50に出力する。

**【0083】**

有効ラインランプ部18aは、賭けられた（払込まれた）メダルの枚数に応じて制御部50から与えられる点灯指示信号により、対応する有効ラインランプ18を点灯させる。

**【0084】**

リール部14aは、3つのリール14と、各リール14を回転駆動又は停止保持するための3つのステッピングモータと、制御部50からのステッピングモータ駆動信号に応じてそれらのステッピングモータを駆動するための駆動回路と、一定回転位置において制御部50に対しリセット信号を出力するためのリセット信号出力部を有してなる（図示せず。）。制御部50は、リール14の1回転毎に、リセット信号を受けた時点からステッピングモータ駆動信号の例えばパルス数をカウントすることにより、リール14の回転角度、すなわち各シンボルの位置を把握すること（すなわち表示手段による表示内容を検知すること）ができる。

#### 【0085】

ヒットランプ部10aは、制御部50から与えられる点灯指示信号又は点滅指示信号により、ヒットランプ10を点灯し又は点滅する。

#### 【0086】

音声出力部52は、制御部50から出力される音声出力信号に応じ、スピーカ20から音声を出力する。

#### 【0087】

引込作動操作順表示部36aは、制御部50から出力される表示信号に従って、「A」、「B」、「C」、「D」、「E」、「F」の6文字のうちセットされた文字を1つ固定表示する。

#### 【0088】

保留枚数表示部38aは、スロットマシンに保留されているメダル枚数として制御部50に記憶されている枚数に応じて制御部50から出力される表示信号に従って、その枚数に応じた数字を保留枚数表示器38に表示する。

#### 【0089】

メダル払出部44aは、ゲームの結果に応じ制御部50において計算されたメダル払出数に応じて制御部50から出力される払出信号に従って、その枚数に応じたメダルをメダル払出口44から払い出す。

#### 【0090】

払出枚数表示部40aは、ゲームの結果に応じ制御部50において算出された

メダル払出数に応じて制御部50から出力される表示信号に従って、その枚数に応じた数字を払出枚数表示器40に表示する。

【0091】

(3) 次に、ゲーム実行処理動作の概略を図4及び図5を参照して説明する。

【0092】

ステップS1において、制御部50がメダル払込みの有無を判定する。メダルの投入が可能でメダル投入ランプ34が点滅状態にある場合にメダル投入口22から1乃至3枚のメダルを投入するか、保留されているメダルがあつて保留枚数表示器38に1以上が表示されている場合にBETボタン24押圧により1枚以上のメダルが払い込まれることにより、ステップS1の判定はY(YES)となる。それにより、スタートランプ26が点灯する(S2)と共に、投入されたメダル枚数に応じて有効ラインランプ18が点灯し、ステップS3に進む。

【0093】

スタートレバー28を押下すると、ステップS3はYとなり、制御部50は、次のステップS4でスタートランプ26を消灯し、ステップS5で3つのリール14を一斉に回転させる。更にステップS6で、10倍役物状態とするか否かの抽選と共に、BB賞(ビッグボーナスを実行する賞)[赤7ー赤7ー赤7、又は、青7ー青7ー青7]、RB賞(レギュラーボーナスを実行する賞)、及びSB賞(シングルボーナスを実行する賞)、並びにその他の遊技者にとって比較的利益の小さい賞(小物)であるオレンジ、プラム、ベル、チェリー等又は再遊技について内部当りか否かの抽選を、制御部50において行う。この例においては、全ての賞が、所定の内部当り条件の達成によって、その内部当り条件に対応する賞について内部当り設定手段により内部当り状態が設定される内部当り対象賞であり、そのうちSB(シングルボーナス)ゲームにおいて高率で入賞し得る15枚のメダルの払出しを受ける賞が所定の賞である。抽選は、乱数サンプリングを実行し、得られたサンプリング値をROMに書き込まれているデータに照らして、当選か否か及びその賞の種類等を判定することにより行う。他の方法による抽選も可能である。

【0094】

抽選により何れかの賞の内部当りとなった場合、その賞に対応するフラグがセットされる。S B賞（シングルボーナスを実行する賞）に当選した場合、すなわち所謂S Bの内部当りの場合（S 7－Y）、制御部50においてS Bフラグがセットされる（S 8）。

#### 【0095】

次いで、制御部50が全てのストップランプ32を点灯させる。その後、遊技者が適宜のタイミングで各ストップボタン30を押圧することにより（或いは所定時間ストップボタン30を押圧せずに不操作状態が継続することにより）出力される停止信号を制御部50が検知すると、制御部50は、リール停止操作時に発する停止音の出力信号を音声出力部52に対し出力し、音声出力部52はそれに応じてスピーカ20から停止音を出力する。次いで制御部50は対応するリール14のステッピングモータを停止させる。

#### 【0096】

(3-1) 制御部50が対応するリール14のステッピングモータを停止させる際、B B賞、R B賞、S B賞、再遊技、その他の小物等の何れかの賞の内部当り状態となっていることを示すフラグが何れもセットされていなければ、制御部50はストップボタン30押圧（或いは所定時間放置）による停止信号を受けた後一定のタイミングでリール14を停止させる。但し、リール14が前記一定のタイミングで停止する際に、何れかの賞の入賞条件を達成することとなる場合は、そのリール14を1コマ送る（シンボル1つ分余分に回転させる）。それでも何れかの賞について入賞することとなる場合は、入賞とならないようになるまでリール14のコマ送りを繰り返す（非入賞制御）。

#### 【0097】

この場合は、3つのリール14が停止した状態で入賞に係るシンボルの組み合わせが有効ライン16上に表示されないため、その後ステップS1に戻る。

#### 【0098】

(3-2) 何れかの賞に内部当り状態となっていることを示すフラグがセットされている場合、制御部50は、ストップボタン30の押圧等による停止信号を受けた時点から内部当り状態となっている賞への入賞に必要なシンボルが入賞に必

要な位置に達するまでの差が規定停止時間内であるときは、そのシンボルが必要位置に表示されるようにリール14を停止させる（引込制御）。すなわち、そのシンボルをシンボル表示窓12の必要位置に引き込む。このようにして、内部当り状態が設定されている場合に、その賞に入賞する率を上げるか又は入賞がほぼ確実となるようにして高入賞率化する。このような引込制御は、ストップボタン30の押圧順によらず実行される。前記規定停止時間内にはないときは、他の賞について入賞とならないように必要に応じリール14を1コマずつ送って停止させる。

#### 【0099】

3つ目のリール14が停止すると、制御部50は、有効ラインランプ18によって示される有効ライン16上のシンボルの種類及び並び方を把握し、入賞か否か、及び入賞した賞の種類を判定する。その際遊技者も、同様に入賞か否か、及び入賞した賞の種類を知ることとなる。

#### 【0100】

入賞と判定された場合、制御部50は、賞の内容に応じ、例えば所定枚数のメダルの払出しをメダル払出部44aに指示すると共に、その枚数に応じた数字を払出枚数表示器40に表示するよう払出枚数表示部40aに指示し、更に、その賞の内部当りを示すフラグをクリアする。次いで、その賞が特別ゲームを開始するものでない場合はステップS1に戻り、その賞がBB等の特別ゲームを開始するものであるときは、ヒットランプ10の点滅及びスピーカ20からの効果音出力により各特別ゲーム開始の賞に入賞したことが報知され、その特別ゲームへ移行し、特別ゲーム終了後、ステップS1に戻る。

#### 【0101】

BBフラグ又はRBフラグがセットされていない場合において入賞なしと判定されたときは、BBフラグ及びRBフラグを除く全ての賞についての内部当りフラグをクリアする。次いでステップS1に戻り、ゲームが繰り返される。

#### 【0102】

(3-2) SBフラグがセットされている場合、制御部50は、有効ラインランプ18によって示される有効ライン16上に「SB－SB－SB」とシンボルが

並んでいるか否かを把握し、S B賞の入賞か否かを判定する。その際遊技者も、同様に入賞か否か、及び入賞した賞の種類を知ることとなる。

### 【0103】

入賞と判定された場合、制御部50は、5枚（所定枚数）のメダルの払出しをメダル払出部44aに指示すると共に、その枚数に応じた数字を払出枚数表示器40に表示するよう払出枚数表示部40aに指示し、更に、その賞の内部当りを示すフラグをクリアする。そしてヒットランプ10の点滅及びスピーカ20からの効果音出力によりS Bゲームを実行する賞に入賞したことが報知され、S Bゲームへ移行する。

### 【0104】

この実施例のS Bゲームにおいては、「☆ー☆ー☆」とシンボルが固定表示された場合に入賞となり15枚のメダルの払出しを受ける所定の賞のみである。

### 【0105】

リール14の回転を停止させてシンボルを固定表示させるための左中右のストップボタン30の押圧順は6通りであり、S Bゲームにおいて所定の賞に内部当りフラグが設定されている場合に、下記A乃至Fとして示される6通り全てが、各リール14におけるシンボル「☆」を有効ライン16上に停止させるための引込制御が作動し得る引込可能固定操作順（態様）である。

A：左、中、右の順でストップボタン30を押圧してリールを停止させた場合

B：左、右、中の順でストップボタン30を押圧してリールを停止させた場合

C：中、左、右の順でストップボタン30を押圧してリールを停止させた場合

D：中、右、左の順でストップボタン30を押圧してリールを停止させた場合

E：右、左、中の順でストップボタン30を押圧してリールを停止させた場合

F：右、中、左の順でストップボタン30を押圧してリールを停止させた場合

### 【0106】

S Bゲームは次のように実行される。先ず制御部50がメダル払込みの有無を判定する。メダルの投入が可能でメダル投入ランプ34が点滅状態にある場合にメダル投入口22から1乃至3枚のメダルを投入するか、保留されているメダルがあって保留枚数表示器38に1以上が表示されている場合にBETボタン24

押圧により1枚以上のメダルが払い込まれることにより、スタートランプ26が点灯すると共に、投入されたメダル枚数に応じて有効ラインランプ18が点灯する。

#### 【0107】

次いでスタートレバー28を押下すると、制御部50はスタートランプ26を消灯し、3つのリール14を一斉に回転させる。更に、制御部50において、乱数サンプリング等により、前記所定の賞に内部当たりとなるか否かの抽選を行い、当選した場合、上記A乃至Fのうち何れを引込制御が作動する操作順すなわち引込作動操作順（態様）とするかの振り分け抽選を行って選択されたストップボタン押圧順（引込作動操作順）についてのフラグが制御部50においてセットされる。上記Aが選択されるとAのフラグがセットされる。

#### 【0108】

10倍役物状態とする抽選に当選して行われる10倍役物中は、ステップS6における抽選において10倍役物状態とするか否かの抽選でなく10倍役物状態を解除するか否かの抽選（所謂パンク抽選）を行う点及びSB賞の抽選確率が通常の10倍である点を除き、ステップS1乃至S8が同様に実行される。10倍役物中のSBゲームにおいては、A乃至Fの何れかのフラグが設定されていて且つ10倍役物中であることがフラグ等により確認された場合（S9-Y）、制御部50の指示により、引込制御が作動するストップボタン押圧順（引込作動操作順）を示すものとして設定されている文字が、スタートランプ26点灯時に、引込作動操作順表示部36aにおける引込作動操作順表示用デジタル表示器36によって表示され、遊技者に報知される（S10）。10倍役物状態でない通常のSBゲームにおいては、このような表示は行われない。

#### 【0109】

BBゲーム及びRBにおけるSBゲームにおいても、引込制御が作動するストップボタン押圧順（引込作動操作順）を示すものとして設定されている文字が、スタートランプ26点灯時に、引込作動操作順表示部36aにおける引込作動操作順表示用デジタル表示器36によって表示され、遊技者に報知されるものとするができるが、このような報知を行わないものとすることや一部においての

み報知するものとすることもできる

【0110】

次に、何れのS Bゲームにおいても、制御部50が全てのストップランプ32を点灯させる。その後、遊技者が各ストップボタン30を適宜のタイミングで押圧することにより（或いは所定時間ストップボタン30を押圧せずに不操作状態が継続することにより）出力される停止信号を制御部50が検知すると、制御部50は、リール停止操作時に発する停止音の出力信号を音声出力部52に対し出力し、音声出力部52はそれに応じてスピーカ20から停止音を出力する。次いで制御部50は対応するリール14のステッピングモータを停止させる。

【0111】

各ストップボタン30の押圧により出力される停止信号の順序が、設定されているフラグに対応する順序であることを制御部50が確認すれば、各リール14の停止に引込制御が作動してシンボル「☆」が有効ライン16上に引き込まれる。シンボル「☆」は各リール14上の引込可能範囲毎に万遍なく配されているので、この場合ほぼ確実に所定の賞に入賞する。

【0112】

10倍役物状態である場合、引込作動操作順表示用デジタル表示器36により、引込制御が作動するストップボタン押圧順に対応する文字が示されるので、その順に応じて各ストップボタン30を押圧することが容易である。

【0113】

10倍役物状態でない通常のS Bゲームにおいては、引込作動操作順表示用デジタル表示器36により、引込制御が作動するストップボタン押圧順に対応する文字が示されないので、引込制御が作動する確率は6分の1となり、押圧順が設定された順序と異なるため引き込み制御が作動しない場合、前述のような非入賞制御により所定の賞の入賞が阻止される。

【0114】

なお、引込作動操作順表示用デジタル表示器36に引込制御が作動するストップボタン押圧順に対応する文字と他の文字が表示されるものとする、押圧順が設定順に一致する率が低下するので入賞率もそれに応じ低下することとなる。



## 【0115】

3つ目のリール14が停止すると、制御部50は、有効ラインランプ18によって示される有効ライン16上のシンボルの種類及び並び方を把握し、入賞となる所定の賞の入賞か否かを判定する。有効ライン16上にシンボルが「☆ー☆ー☆」と並んで入賞と判定された場合、制御部50は、15枚（所定枚数）のメダルの払出しをメダル払出部44aに指示すると共に、その枚数に応じた数字である「15」を払出枚数表示器40に表示するよう払出枚数表示部40aに指示し、ストップボタン押圧順（引込作動操作順）についてのフラグ（例えばA）をクリアしてステップS1に戻る。

## 【0116】

入賞なしと判定された場合は、ストップボタン押圧順（引込作動操作順）についてのフラグをクリアしてステップS1に戻り、ゲームが繰り返される。

## 【0117】

引込作動操作順表示用デジタル表示器36と共に、又はそれに替えて、各リール14における透光性合成樹脂製のシンボル表示外周部14bを各リール14の内周側から照明する常時点灯の各バックライト14cの明暗により引込制御が作動するストップボタン押圧順を遊技者に示すものとすることができる。なお、図3には、3つのリール14及びバックライト14cのうち1つのみを示し、他は省略している。

## 【0118】

この場合、制御部50からシンボル表示窓用照明部12a及びバックライト部14dに指示してシンボル表示窓用照明器12b及び全バックライト14cを一旦消灯した後、引込制御が作動する押圧順における第1押圧順のストップボタン30による回転停止対象となるバックライト14cを点灯させ、最初のストップボタン30の押圧による停止信号が制御部50に入力された後、同様に第2押圧順のストップボタン30による回転停止対象となるバックライト14cを点灯させ、第2のストップボタン30の押圧後、同様に第3押圧順のストップボタン30による回転停止対象となるバックライト14cを点灯させ、第3のストップボタン30の押圧後、制御部50からシンボル表示窓用照明部12aに指示してシ

ンボル表示窓用照明器 1 2 b を再点灯させるものとすることができる。

#### 【0119】

なお、本考案の実施は、ソフトウェアを用いる手段に代えて電気回路若しくは電子回路による又は機械的な手段を用いて行ってもよく、電気回路若しくは電子回路による手段又は機械的な手段に代えてソフトウェアにより行ってもよい。

#### 【0120】

##### 【考案の効果】

本考案の遊技装置においては、所定賞について内部当り設定手段により内部当り状態が設定されているゲームのうち、全てのゲーム又は特定条件下のゲームにおいて、引込作動操作態様設定手段が、複数種の引込可能固定操作態様の一部のみを、その所定賞について表示固定手段による引込制御が作動する表示固定操作の態様である引込作動操作態様と設定する。その場合、所定条件下においては、引込作動操作態様設定手段により設定された引込作動操作態様が複数種の引込可能固定操作態様のうち何れであるかについての情報を、遊技者が表示固定操作により前記表示固定指示を出力し得る時期以前に、報知手段が遊技者に報知するので、遊技者がその情報に基づき設定された引込作動操作態様に合致する態様で表示固定操作を行なうことにより、内部当り状態が設定されている所定の賞に関し、表示固定手段による全表示手段又は一部の表示手段についての引込制御が作動する。ところが所定条件外においては、報知手段によるそのような報知は行われないので、遊技者は適宜の態様で表示固定操作を行ない、表示固定手段による引込制御が作動しない確率が高まる。

#### 【0121】

そのため、引込作動操作態様が設定されている場合、報知手段による報知が行われる所定条件下における所定賞の入賞率を、報知手段による報知が行われない所定条件以外の場合の所定賞の入賞率に比し、高めることができる。